**Lista de Requisitos** Jogo da Forca  **Daniel Coimbra e Pedro José**

**Requisitos Não Funcionais:**

* O jogo deve ser desenvolvido na linguagem Java. **Prioridade 1**
* O software deve ser desenvolvido usando o paradigma orientado a objetos. **Prioridade 1**
* A aplicação fará uso somente do GUI nativo do Java e será offline **Prioridade 1**

**Requisitos Funcionais:**

* Entrada de Letras **Prioridade 1**
* Entrada de palavras para a lista do jogo **Prioridade 2**
* Mostrador das letras já verificadas **Prioridade 2**
* Mostrador de vidas do bonequinho da forca **Prioridade 2**
* Lista de palavras **Prioridade 2**
* Mostrador de erros **Prioridade 3**
* Player score **Prioridade 4**
* Créditos **Prioridade 5**

**Classes:**

* **Model\_jogo**

**Atributos:**

lista\_palavras\_chave,

utilizadas,

hall\_da\_fama,

palavra\_da\_vez,

estado,

DATABASE,

random,

j,

index\_list,

label\_list,

label\_vidas,

contador\_acertos,

**Métodos:**

reset\_j\_lives();

j\_lives(),

acerto(),

erro(),

ganhou(),

perdeu(),

Tamanho\_lista\_palavras(),

reseta\_lista\_palavras(),

sortear\_palavras(),

p\_da\_vez(),

checar\_letra(),

get\_lista\_label(),

get\_label\_vidas(),

add\_palavra(),

get\_score(),

reset\_score()

* **Controller\_jogo**

**Atributos:**

**Métodos:**

start(),

resetar\_lista().

ganhou\_rodada(),

checar\_letra(),

ortear(),

mostrar\_letra(),

Navegar\_tela,

tamanho\_lista\_palavra(),

palavra\_da\_vez(),

get\_lista\_label(),

reseta\_vida(),

get\_vidas(),

muda\_vidas(),

perdeu(),

add\_palavra(),

utilizadas(),

get\_score(),

reset\_score(),

utilizadas()

* **Jogador**

**Atributos:**

player\_name:String

player\_score:Int

**Método:**

registrar(),

get\_name(),

play(),

reset\_lives(),

get\_score(),

vida(),

perdeu\_1\_de\_)vida()

* **Tela**

**Atributos:**

-tela: JFrame

**Métodos:**

botao\_menu(),

bootstrap(),

get\_tela(),

clica\_botao\_menu()

* **Forca**

**Atributos:**

Forca f

**Métodos:**

botao\_letras,

botao\_dica(),

perdeu(),

proxima\_rodada(),

mostra\_vida(),

utilizadas(),

labels(),

get\_f()

* **Menu\_inicial**

**Atributos:**

**Métodos:**

botao\_jogar(),

botao\_hdf(),

botao\_creditos(),

botao\_nova\_palavra(),

clica\_botao\_jogar(),

clica\_botao\_credito(),

clica\_botao\_jogar(),

botao\_creditos(),

clica\_botao\_creditos(),

add\_palavra(),

* **Game\_over**

**Atributos:**

**Métodos:**

botao\_restart();

clica\_botao\_restart();

death();

mostrar\_score();

botao\_creditos();

clica\_botao\_creditos();

botao\_nova\_palavra();

* **Creditos:**

**Atributos:**

**Métodos:**

mostrar\_creditos()